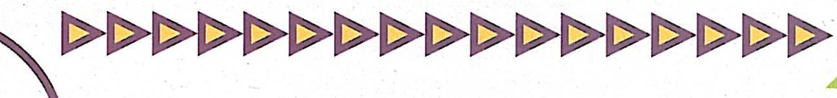
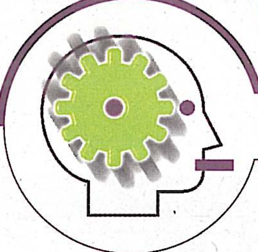

SUPLEMENTOS SUPERJUEGOS
JUNIO 2000
SUPER
PLAYSTATION · DREAMCAST · NINTENDO 64 · GAME BOY COLOR
trucos
TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR
SOLID
LOS MAPAS Y LOCALIZACION DE OBJETOS Y ENEMIGOS DE UNO DE LOS
MEJORES Y MAS IMPRESIONANTES JUEGOS PARA GAME BOY COLOR





SUPER trucos

El primer *Tactical Espionage Action* para *GB* comparte muchos aspectos en común con el METAL GEAR SOLID de *PSX*, además del nombre. Si tuviste la gran fortuna de jugar con él, la mecánica de la entrega *GB* te resultará familiar, pero si no es así, prepárate porque MGS no se parece a nada que hayas jugado anteriormente. La principal norma de *MGS* es pasar desapercibido. Escapa al campo de visión de guardias y cámaras de vigilancia si no quieres levantar la alarma y verte perseguido por todo un ejército de soldados. Es preferible cumplir cada misión sin llamar la atención que provocar una matanza. Dicho esto, prepárate para disfrutar con esta emocionante y larga aventura.

ARMAS E ITEMS

CHALECO ANTIBALAS. Utilízalo para reducir el daño ejercido por las balas enemigas.

CAJA ROJA. La utilidad inicial de las cajas es servir de camuflaje, pero tiene alguna más...

CAJA AMARILLA. Cada color es la llave para acceder a las distintas estancias de las fases 5 y 6.

CAJA AZUL. Dependiendo del color de la caja, irás a un lugar u otro de la cinta transportadora.

DETECTOR DE MINAS. Imprescindible si quieres sortear con vida los campos de minas.

EXPLOSIVO C-4. Utilízalo para volar paredes falsas. Lo necesitarás para llegar hasta James Harks.

FIVE-SEVEN. El primer arma a la que tendrás acceso. No la uses hasta obtener el silenciador.

FUSIL R-5. Menos discreta que el Five-Seven pero mucho más efectiva ante enemigos en masa.

GAFAS VISION NOCTURNA. O las consigues o no verás «ni un pimiento» en las zonas sin luz.

GAFAS VISION TERMAL. Detectan sensores infrarrojos con más efectividad que el *fogger*.

GRANADA CHAFF. Anula unos instantes el funcionamiento de las cámaras de vigilancia.

GRANADA STUN. Capaces de dejar K.O. al guardia más pegajoso durante unos segundos.

GRANADA. La granada de fragmentación de toda la vida. Absolutamente demoledora.

MASCARA ANTI-GAS. Sin ella morirás sin remisión en las salas infestadas de gases tóxicos.

MINA. Repta por los campos de minas y obtendrás un buen número de ellas. Pequeñas pero letales.

LANZAMISILES NIKITA. Cuesta bastante hacerse con el control de los misiles, pero merece la pena.

RACION. Con ellas podrás recuperar la energía perdida durante el juego.

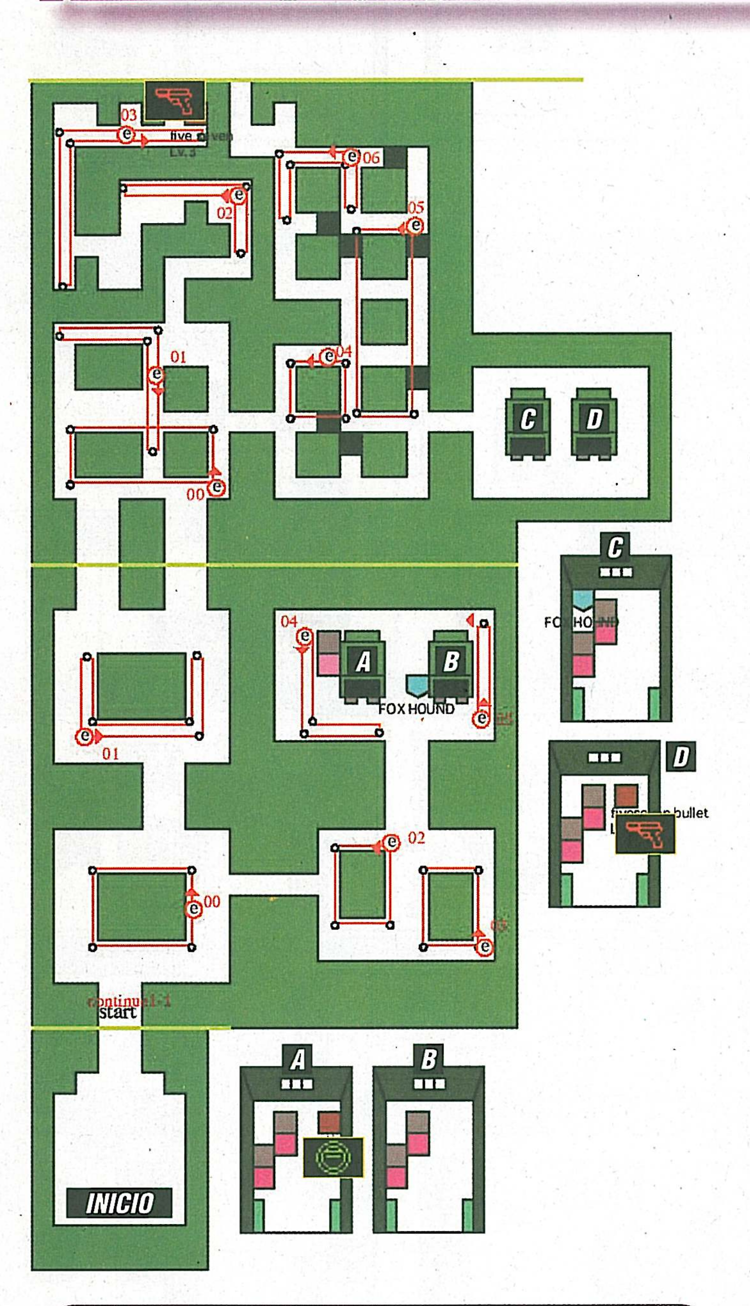
SILENCIADOR FIVE-SEVEN. Gracias a él podrás utilizar la Five-Seven sin peligro de ser detectado.

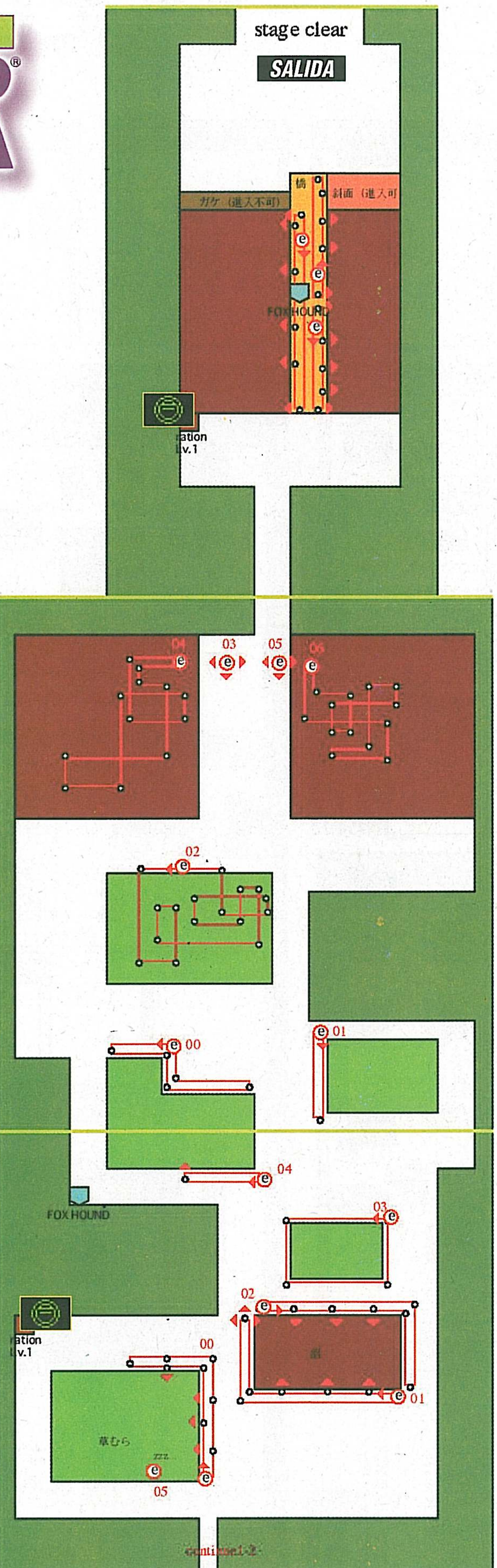
FOGGER. El humo de este pitillo hará visible el haz de los sensores infrarrojos.

TARJETA I.D. Las hay de diferentes niveles, y son la llave para acceder a determinadas puertas.

1. **SOLID SNAKE.** Este eres tú. Capaz de arrastrarte por huecos inverosímiles y utilizar las armas más complejas.
2. **LOS GUARDIAS.** Detectan tu presencia tanto por su campo de visión como por el sonido de tus pisadas.
3. **EL RADAR.** El punto gordo es Solid Snake, los finos son los guardias y las cámaras de vigilancia.
4. **LAS PUERTAS.** Algunas de ellas no pueden abrirse alegremente. Necesitarás una tarjeta ID para ello.
5. **ARMA.** Accede a ella y selecciónala desde el submenú y utilízala con el botón B de *GAME BOY*.
6. **ITEMS.** Algunos se activan automáticamente, pero en otros casos deberás pulsar el botón A para utilizarlos.







Tras aterrizar en paracaídas, tendrás tu primer contacto con el enemigo en este pequeño pero abarrotado trozo de selva. Equipado únicamente con el *fogger*, deberás dirigirte al Norte hasta acceder a la entrada de la fortaleza. Procura evitar cualquier contacto visual con los guardias y recolecta diversos elementos que te serán imprescindibles para avanzar en la aventura, como la pistola Five-Seven o las raciones. No utilices de momento la pistola si no quieres tener a tus espaldas todo un ejército y sumérgete en el barro si la cosa se pone fea.



I
危険解除
a

VII
危険解除
d

VIII

IX

X XIX

LIFE

II
zzz...

III
危険解除
b

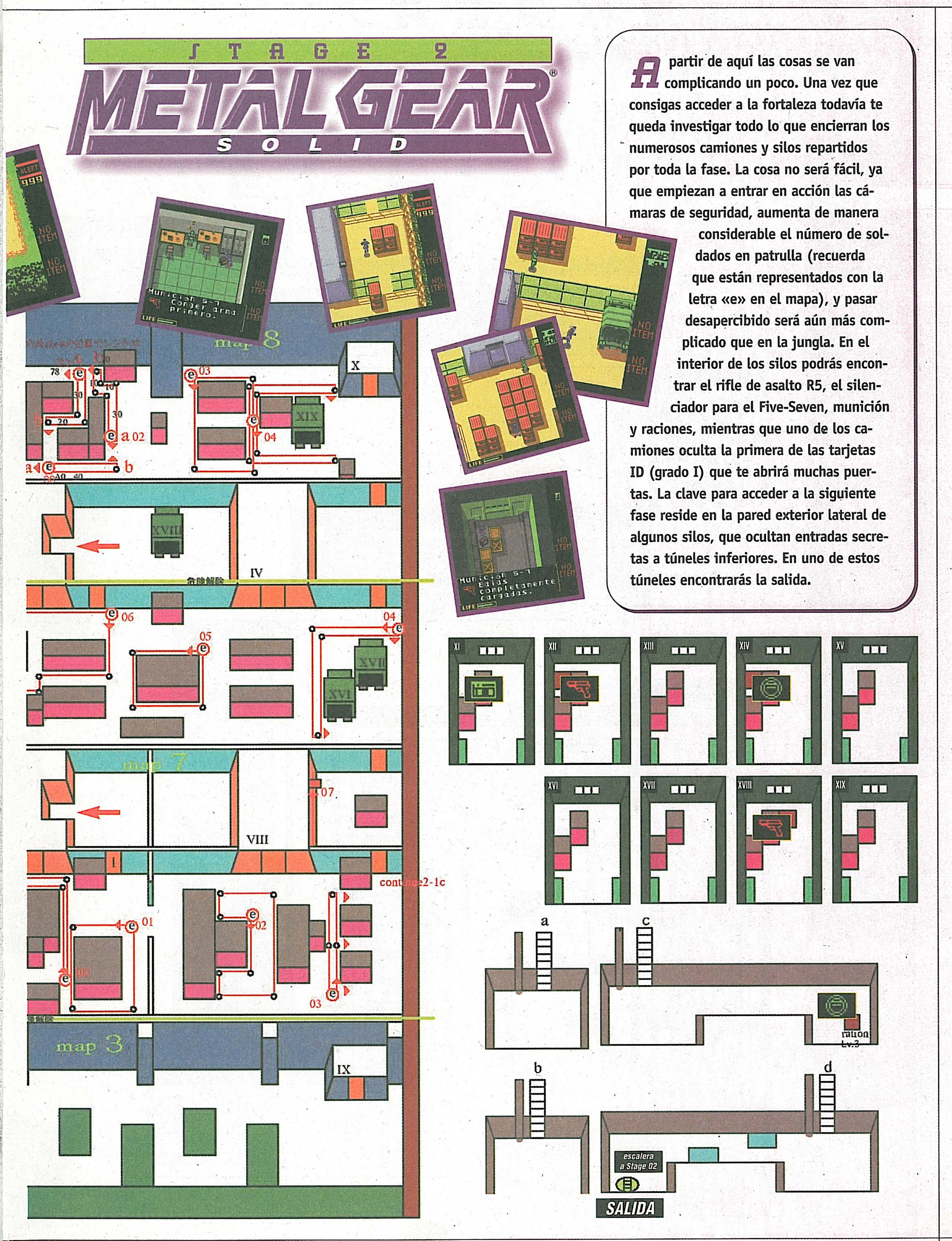
IV

V

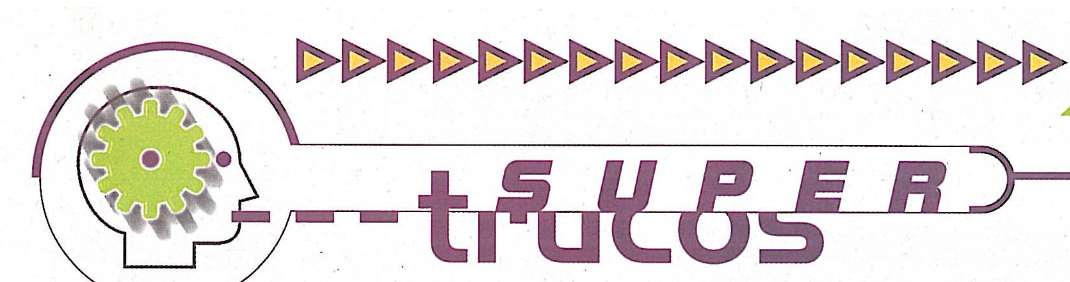
VI
危険解除
c

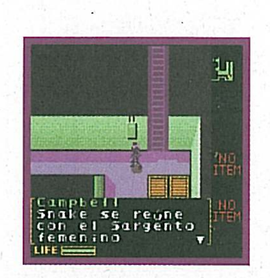
map 6
02
01
00
XI
continue2-2
XIX
map 9
I
II
III
危険解除
1
03
98
b
38
20
a 02
全ての兵はabの位置でシンクロ!!
a00
90
20
a
01
38
b
D0
06
07
01
XIV
XV
continue2-1b
map 4
map 5
XII
ration
Lv.0
garyl bullet
Lv.0
continue2-1a
V
VI
VII
04
05
XIII
00
CAMARA
00
map 1
map 2
01
00
危険解除
INICIO

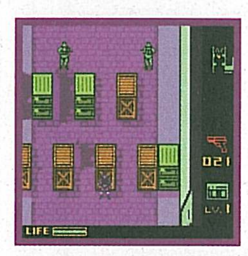
STAGE 2
METAL GEAR SOLID

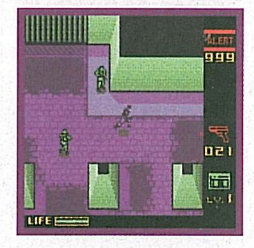


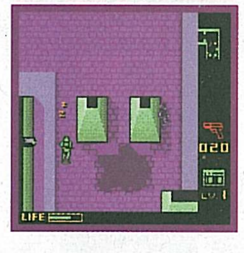
A partir de aquí las cosas se van complicando un poco. Una vez que consigas acceder a la fortaleza todavía te queda investigar todo lo que encierran los numerosos camiones y silos repartidos por toda la fase. La cosa no será fácil, ya que empiezan a entrar en acción las cámaras de seguridad, aumenta de manera considerable el número de soldados en patrulla (recuerda que están representados con la letra «e» en el mapa), y pasar desapercibido será aún más complicado que en la jungla. En el interior de los silos podrás encontrar el rifle de asalto R5, el silenciador para el Five-Seven, munición y raciones, mientras que uno de los camiones oculta la primera de las tarjetas ID (grado I) que te abrirá muchas puertas. La clave para acceder a la siguiente fase reside en la pared exterior lateral de algunos silos, que ocultan entradas secretas a túneles inferiores. En uno de estos túneles encontrarás la salida.



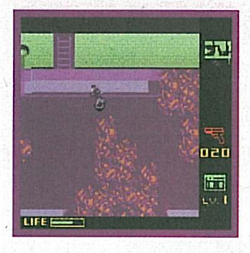












SALIDA

c.box(
Lv.3

garyl bullet
Lv.1

激流コース

※侵入不可

激流

ration
Lv.3

危険解除

ネズミ1回目
(パペットデモ)

兵士会話
「外は大雨」「ここは撤収」

lever open

部屋B

ration
Lv.2

部屋A

fiveseven bullet
Lv.1

ゴミ

continue3-2

危険解除

激流イベント 開始後は開かない

段差

START
continue3-1

INICIO

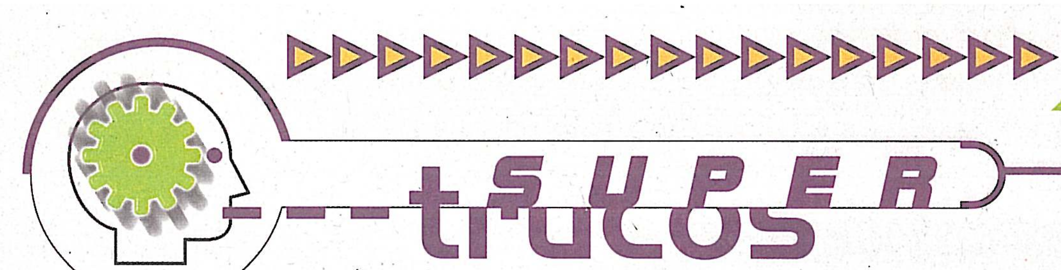
ネズミ2回目
(パペットデモ)

STAGE 3-4

METAL GEAR® SOLID

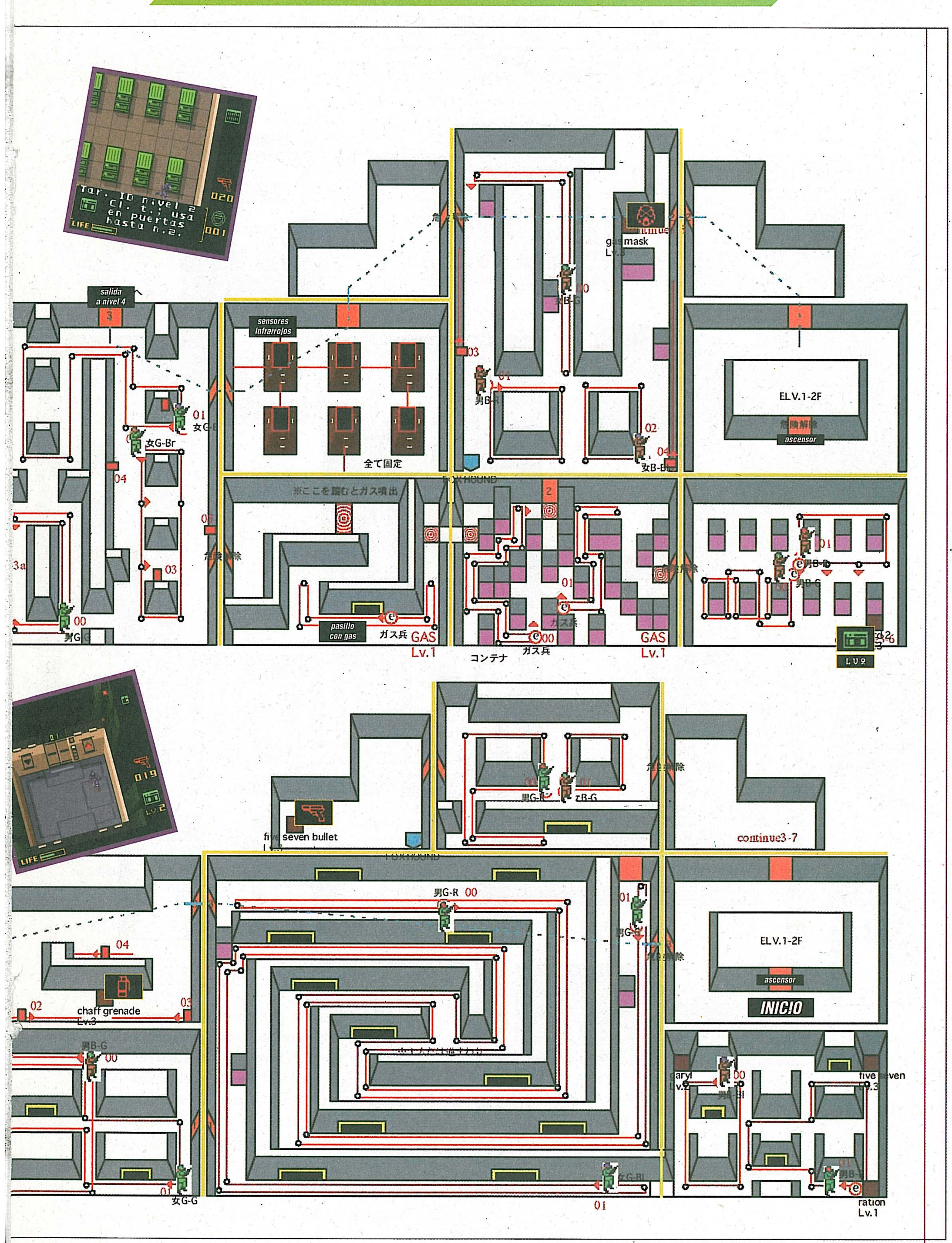


El *stage 3* se inicia con un peligroso recorrido por las alcantarillas en busca de la torre (bautizada como atalaya en la horrorosa traducción al castellano del juego). El riesgo no se debe a los soldados (que descubrirán inmediatamente tu posición en cuanto pises un charco), sino a las constantes trombas de agua que arrasan el canal. Podrás evitarlas viéndolas llegar a través del radar y protegiéndote en las numerosas escaleras dispuestas a lo largo del canal. Al final verás dos escaleras, la de la derecha te llevará hasta la caja amarilla. La





otra te conducirá hasta el primer piso de la torre. Los peligros se multiplican en esta estructura laberíntica con salas infestadas por gas tóxico y otras protegidas por sensores infrarrojos. Consigue la máscara anti-gas, la tarjeta ID de nivel 2, tus primeras granadas Chaff y localiza el paradero de Chris Jenner, camuflada tras un uniforme de soldado. Tras encontrarte con ella comenzará la cuarta fase. Objetivo: escapar de la torre.

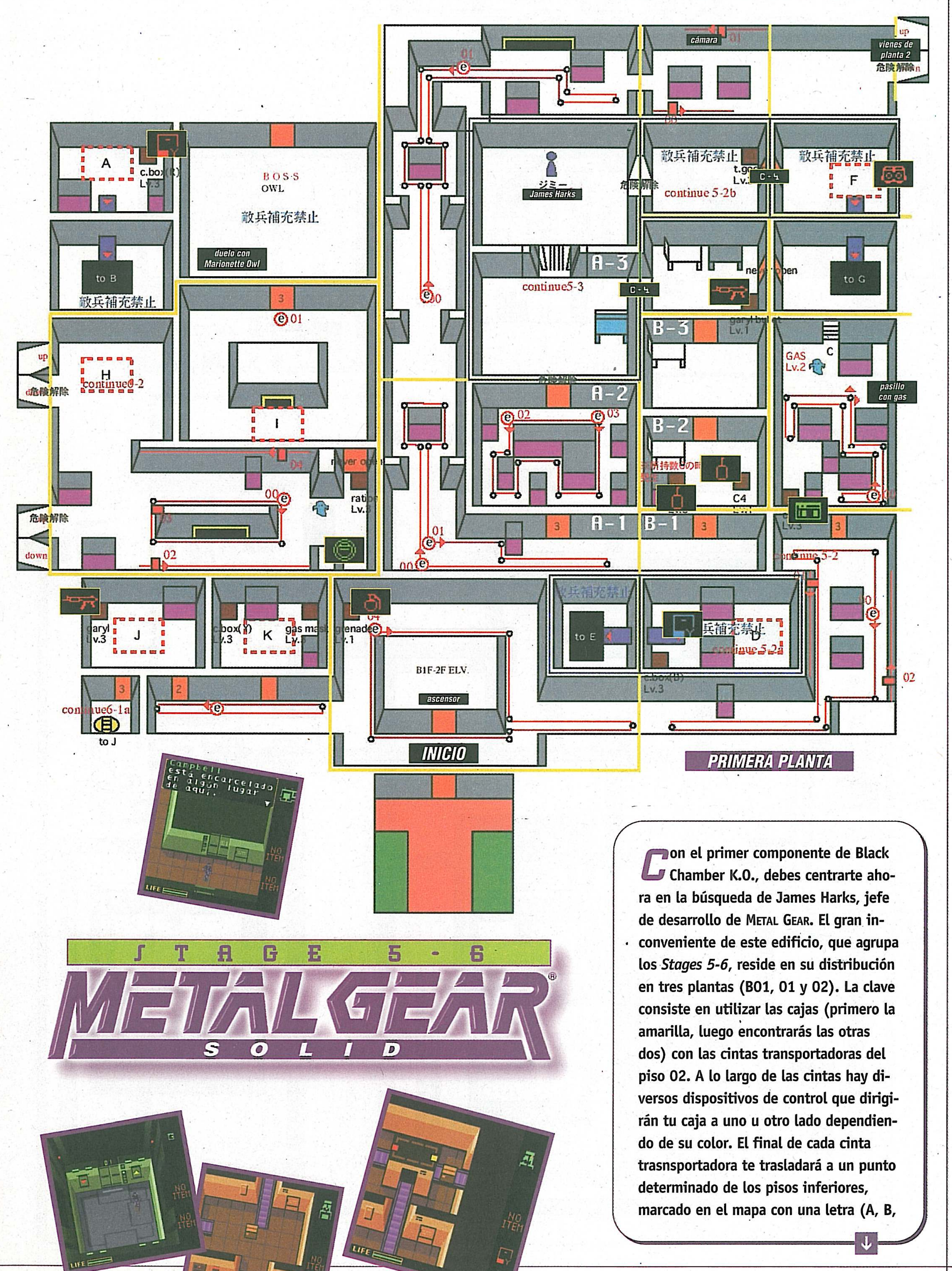

Tar. ID nivel 2
Cl. t.: usa
en puertas
hasta n.2.
LIFE
salida
a nivel 4
sensores
infrarrojos
全て固定
gas mask
ELV.1-2F
危険解除
ascensor
※ここを踏むとガス噴出
pasillo
con gas
ガス兵
GAS
Lv.1
コンテナ
five seven bullet
continue3-7
chaff grenade
ELV.1-2F
ascensor
INICIO
five seven
ration
Lv.1

STAGE 4
METAL GEAR SOLID

duelo con Slasher Hawk

INICIO

Sigue los pasos de Chris y llegarás hasta el exterior, donde vuestros caminos volverán a separarse. Tu nuevo objetivo es la liberación de James Harks, pero para ello debes alcanzar el cuartel situado al Norte. Tras superar un sencillo puzzle (un pasillo con compuertas) te espera tu primer encuentro con los perros (más letales que los guardias). Al final te espera el duelo con el primer jefazo, Slasher Hawk, que sucumbirá a tus granadas.



Con el primer componente de Black Chamber K.O., debes centrarte ahora en la búsqueda de James Harks, jefe de desarrollo de METAL GEAR. El gran inconveniente de este edificio, que agrupa los *Stages 5-6*, reside en su distribución en tres plantas (B01, 01 y 02). La clave consiste en utilizar las cajas (primero la amarilla, luego encontrarás las otras dos) con las cintas transportadoras del piso 02. A lo largo de las cintas hay diversos dispositivos de control que dirigirán tu caja a uno u otro lado dependiendo de su color. El final de cada cinta trasnsportadora te trasladará a un punto determinado de los pisos inferiores, marcado en el mapa con una letra (A, B,

fiveseven bullet Lv.3

01 02 03 04

continue5-2aa

stun grenade Lv.3

ration Lv.3

to D

敵兵補充禁止

SEGUNDA PLANTA

utiliza las gafas térmicas para pasar

GAS Lv.4

危険解除

up

down

bajas a planta 1

to A

suppressor Lv.2

敵兵補充禁止

to F

敵兵補充禁止

to C

to H

to I

up

down

to K

to J

B1F-2F ELV.

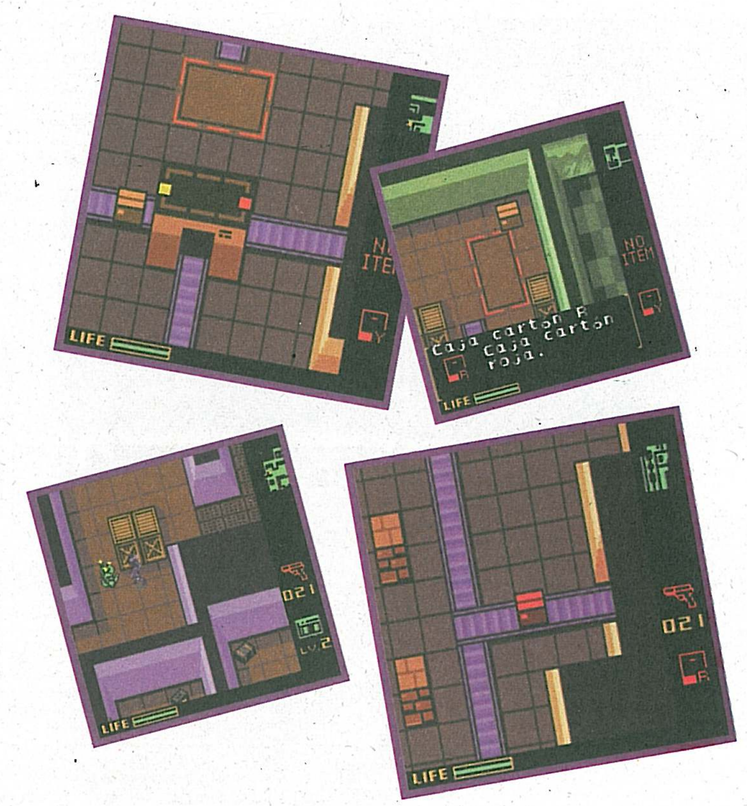
敵兵補充禁止

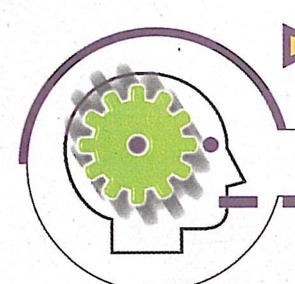
to D

PLANTA B-01

laser
B
危険解除
continue5-1a
grenade Lv.1
GAS Lv.4
up
down
fiveseven Lv.3
n.v.g Lv.3
chaff grenade Lv.2
grenade Lv.1
00
01
02
04
05
キャットウォーク
geryl bullet
G
stun grenade Lv.1
00
E
危険モードでGAS発動
危険解除
3
J
B1F-2F ELV.
00
chaff grenade Lv.3

G ó F). Aunque los tres pisos encierran otros *items* de vital importancia, como son las gafas de visión termal o la tarjeta ID de nivel 3, lo primero que debes localizar sin falta son las cajas roja y azul. Utilizándolas con un poco de lógica en la planta de las cintas transporadoras, no tendrás problemas para acceder a cada habitación del edificio. Para liberar a Harks deberás volar antes los muros de su celda, mediante la colocación de explosivo C-4 (sabrás qué paredes son buenas y cuáles falsas con sólo golpearlas con el puño). El *Stage 6* comienza con Harks liberado y el edificio a oscuras. Usa las gafas de visión térmica y repta por las cintas transportadoras para llegar hasta el segundo miembro de Black Chamber, Marionnete Owl.



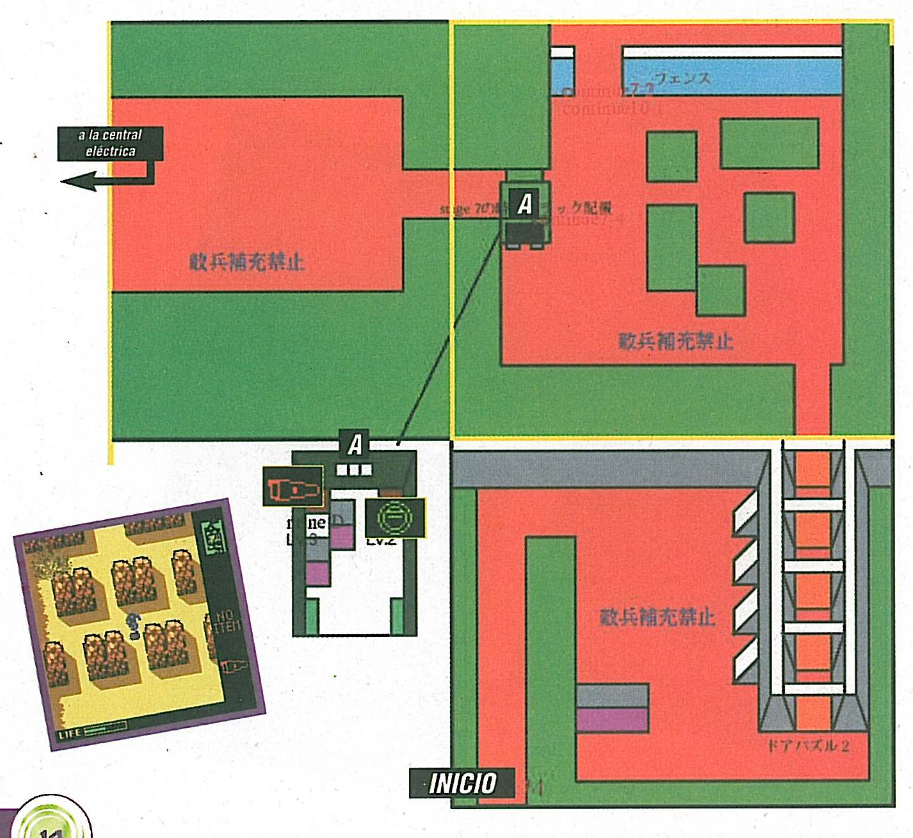


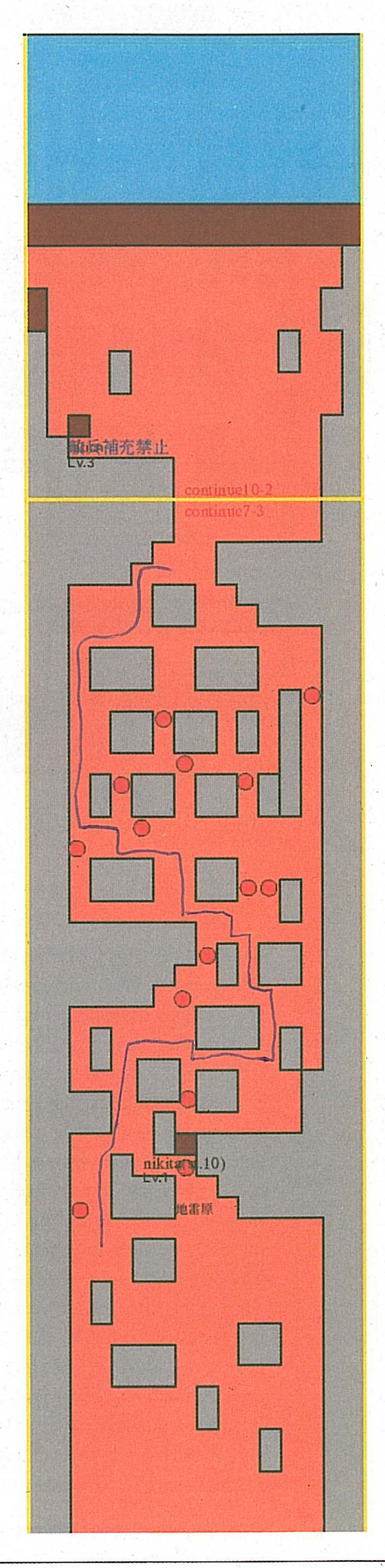
STAGE 7

METAL GEAR SOLID

Avanza hacia el Norte y te darás de morros con otro puzzle de compuertas. A diferencia del anterior no es preciso accionar botón alguno, ya que todas las compuertas se abrirán a tu paso automáticamente. El camión encierra un *item* vital, el detector de minas. Reptando por el suelo no sólo evitarás que las minas exploten, sino que podrás incorporarlas a tu arsenal. En mitad del recorrido hará su aparición Viper, líder de los Black Chamber, a bordo de su helicóptero. Tras la charla, el fuego de artillería obliga a un fuga apresurada hacia el Sur. Esquiva los obuses (marcados con puntos rojos en el mapa) y llegarás hasta la central eléctrica sano y salvo. El mes que viene os contaremos qué hacer dentro de ella.









TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR®
SOLID
23-040
.45